

Міністерство освіти і науки України  
Національний університет водного господарства  
та природокористування

Кафедра філософії

**06-07-176М**

**МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ**

до семінарських занять та самостійного вивчення  
навчальної дисципліни

**«Віртуальна культура»**

для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського)  
рівня за освітньо-професійною програмою «Креативна та  
цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія»  
денної форми навчання

Рекомендовано науково-  
методичною радою  
з якості ННІЕМ  
Протокол № 2 від 19.10.2021 р.

Рівне – 2021

**Методичні вказівки** до семінарських занять та самостійного вивчення навчальної дисципліни «Віртуальна культура» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за освітньо-професійною програмою «Креативна та цифрова культура» спеціальності 034 «Культурологія» денної форми навчання [Електронне видання] / Мельничук М. С. – Рівне : НУВГП, 2021. – 20 с.

**Укладач:** Мельничук М. С., кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри філософії.

**Відповідальний за випуск:** Наконечна О. П., доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри філософії.

**Керівник групи забезпечення спеціальності:** Залужна А. Є., доктор філософських наук, професор.

© М. С. Мельничук, 2021  
© НУВГП, 2021

## **ЗМІСТ**

1. ПЕРЕДМОВА.....	4
2. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ .....	5
3. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІН.....	7
4. ТЕМАТИКА СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТ.....	9
5. МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ.....	16
6. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА.....	18
7. ЕЛЕКТРОННИЙ РЕПОЗИТОРІЙ НУВГП.....	20
8. ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ.....	20

## 1. ПЕРЕДМОВА

Дисципліна «Віртуальна культура» є галуззю гуманітарного знання, що розглядає найбільш актуальні питання взаємозв'язку сучасних інформаційних технологій, мистецтва та культури загалом.

«Віртуальна культура» аналізує сучасні культурологічні проблеми, в ракурсі інформаційних технологій, психології, соціології, антропології, комунікацій тощо, інтерпретує сучасну віртуальну культуру крізь призму особистого досвіду, розкриває питання історії виникнення та основних особливостей віртуальної культури на тлі викликів сьогодення. Дисципліна вчить використовувати здобуті знання у професійній діяльності, критично осмислювати сучасні проблеми інформаційної культури та мистецтва, розуміти потреби суспільства та прогнозувати нові тенденції в індустрії новітніх інформаційних технологій.

З огляду на сучасну соціокультурну ситуацію, дисципліна «Віртуальна культура» ставить перед собою завдання представити основні теоретичні дослідження кіберкультури; проаналізувати поняття «віртуальний світ», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; розглянути історію виникнення Інтернету та його вплив на соціокультурний простір.

## **2. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ**

**Мета дисципліни:** визначення масштабності та вивчення особливостей віртуальної культури як явища сьогодення, аналіз структури і взаємодії всіх елементів даного явища; дослідження поліфонізму проявів у світовій соціальній різноманітності, зокрема в ракурсі культурної практики у трансформаційному процесі сучасної культури, що сприяє формуванню високого рівня знань студентів.

### **Завдання:**

- формування чіткого уявлення щодо віртуальної реальності в сучасній культурі та теоретичне осмислення даного явища;
- аналіз соціокультурних аспектів інтернет-комунікації;
- огляд різновидів та особливостей письмових та візуальних повідомлень в кіберпросторі, виокремлення їх жанрів та технік їх створення;
- аналіз основних теоретичних досліджень кіберкультури крізь призму праць Мануеля Кастельса, Донни Гаравей та інших дослідників;
- ознайомлення з концепцією «постлюдини» крізь наратив кіберкультури, окреслення особливостей створення ідентичності в кіберпросторі.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

### **знати:**

- характерні риси сучасної світової культури в ракурсі віртуалізації;
- основні ознаки та сутнісні характеристики кіберкультури;
- концепції віртуальної реальності;
- засади та принципи функціонування інтернет-комунікацій;

### **вміти:**

- визначати й оцінювати значення культурних подій;
- використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку;
- на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати різноманітні прояви віртуальної кіберкультури.

### 3. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назва змістових модулів і тем	Кількість			
	годин			
	Лек ції	Сем .з.	СР С	Раз ом
1	2	3	4	5
<b>Змістовий модуль 1. Віртуальний світ як соціокультурний феномен</b>				
Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	4	4	20	28
Тема 2. Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі	6	6	20	32
Тема 3. Кіберпростір та кіберчас	6	6	18	30
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	<b>58</b>	<b>90</b>
<b>Змістовий модуль 2. Особливості та сутнісні характеристики кіберкультури</b>				
Тема 4 Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності	4	4	20	28
Тема 5. Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури	4	6	20	30
Тема 6. Антропологія відеогри в ракурсі культурних революцій постмодерну	6	6	20	32
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>60</b>	<b>90</b>
<b>Усього годин</b>	<b>30</b>	<b>32</b>	<b>118</b>	<b>180</b>

#### Теми семінарських занять

№з/п	Теми	Кількість годин
------	------	-----------------

1.	Віртуальна реальність як соціокультурний феномен	2
2.	Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі	2
3	Духовні орієнтири сучасності: реалії та перспективи	4
4	Кіберпростір та кіберчас	4
5	Вплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору	2
6.	Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності	4
7	Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль	2
8.	Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури	2
9	Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. Питання гендеру та гендерних стереотипів. Сексизм та дискримінація в Інтернеті	2
10	Символізм тіла в ракурсі кіберкультури	2
11.	Антропологія відеогри в ракурсі культурних революцій постмодерну	2
12	Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм в ракурсі неокультури	2
13	Концепція постлюдини в ракурсі віртуальної кіберкультури	2
	<b>Разом</b>	<b>32</b>



## **4. ТЕМАТИКА СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ВІРТУАЛЬНИЙ СВІТ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН**

#### **Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен (4 год.)**

**Основні поняття та категорії:** культура, культуротворча функція, VR, віртуалізація дійсності, доповнена реальність, змішана реальність.

#### **План**

1. Віртуальна реальність та її смисли.
2. «Електронна» та «неелектронна» версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства.
3. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в концепціях А. Крокера, М. Вайнштейна, М. Кастельса.
4. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль.

#### **Запитання для самоконтролю**

1. Які є основні підходи до визначення поняття «віртуальна реальність»?
2. Які основні ознаки віртуалізації?
3. В чому полягає зміст «електронної» віртуалізації дійсності?
4. Як А. Крокер та М. Вайнштейн розглядають поняття «віртуальний клас» та поняття відчуження, породженого віртуалізацією суспільства?
5. Як М. Кастельс характеризує вплив інформаційних технологій інформування культури?
6. Що таке доповнена та змішана реальності? Які в них спільні та відмінні риси?
7. Які сучасні технології змішаної та доповненої реальності Ви знаєте?

### **Творчі завдання**

1. Як Ви розумієте вислів німецького філософа ХХ ст. Нікласа Лумана? Обґрунтуйте свою думку.

«Культура розвивається завдяки змінам в техніці комунікації...»

2. Чи погоджуєтесь Ви з думкою французького філософа Жана Бодрійяра, що подана нижче? Обґрунтуйте свою відповідь.

«Інформації стає все більше, а її осмислення все менше...»

3. Створіть презентацію в Power Point про історію виникнення Інтернету.

**Література:** базова: [2,3,4], допоміжна: [1,4], електронний репозиторій [4]

### **Тема 2. Кіберсвіт: втрата духовності чи альтернатива неоморалі (6 год.)**

**Основні поняття:** духовність, десакралізація, нігілізм, постмодерн, мораль, кіберрелігія, кібершаманізм.

#### **План**

1. Країна Кіберія як продукт постмодерну
2. Духовні орієнтири сучасності: реалії та перспективи
3. Кіберрелігія: нігілізм чи неомораль
4. Кібершаманізм як результат викликів постмодерну

#### **Запитання для самоконтролю**

1. Який зміст поняття «кіберсвіт»? В чому проявляються ознаки постмодернізму в ракурсі кіберкультури?
2. Що таке нігілізм? Як і коли він виник? Які найбільш популярні прояви нігілізму?
3. Що таке імерсія? Чому даний термін використовується стосовно віртуальної реальності?

4. Як пов'язані між собою імерсія та інтерактив?
5. Які види інтерактивної діяльності є в мережі Інтернет? Наскільки вони є потрібними для сучасної людини?

### **Творчі завдання**

**Зробіть презентацію на вибір у форматі PowerPoint на наступні тематики:**

1. Наратив як поняття постмодерністської філософії.
2. Форми прояву нігілізму в мережі Інтернет.
3. Веб-технології сучасності в ракурсі неоморалі.

**Література:** базова: [2,3,4], допоміжна: [1,4], електронний репозиторій [4]

### **Тема 3. . Кіберпростір та кіберчас (6 год.)**

**Основні поняття та категорії:** простір (філос.), кіберпростір, сеттінг, геймплей, наратив, VR, кіберчас.

#### **План**

1. Культурологічне та філософське підґрунтя кіберпростору.
2. Вплив субкультур кін. 1980-х на розвиток та популяризацію феномену кіберпростору.
3. Кіберчас та його характеристики.

#### **Запитання та завдання для самоконтролю**

1. Дефініція простору в сучасній культурологічній та філософській думках.
2. Які характеристики кіберпростору виокремлює В. Гібсон в новелі «Спалення Хром»? Чи співпадають вони з сучасними поглядами на кіберпростір?
3. Які види імерсії у VR існують в сучасній науковій думці?
4. Функція «save-load» у відеогрі та її вплив на сприйняття реального часу.

5. Характеристики майбутнього людства у найбільш відомих відеоіграх.
6. Альтернативне минуле в сучасній масовій культурі.

### **Творчі завдання**

**Напишіть есе на тему:**

«Види VR та методи занурення в них»

«Світ реальний та світ віртуальний: де краще?»

«Кіберчас: онтологія цифрового сприйняття»

**Література:** базова: [2,3,4], допоміжна: [1,4], електронний репозиторій [4]

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. ОСОБЛИВОСТІ ТА СУТНІСНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ КІБЕРКУЛЬТУРИ**

**Тема 4. Філософсько-культурологічний аспект кібермистецтва в ракурсі віртуалізації дійсності (4 год.)**

**Основні поняття та категорії:** мистецтво, кібермистецтво, кіберпростір, культура, культуротворча функція, VR, віртуалізація дійсності, доповнена реальність, змішана реальність.

### **План**

1. Кібермистецтво як явище культури неосвіту.
2. Віртуальна реальність та їїсенси.
3. "Електронна" та "неелектронна" версії віртуалізації дійсності, їх взаємозв'язок. Віртуалізація суспільства.
4. Соціальний зміст розвитку технологій віртуальної реальності в наукових концепціях.
5. Доповнена та змішана реальності, їх соціокультурна роль.

### **Запитання та завдання до самоконтролю**

1. Що таке кібермистецтво?
2. Які трансформації в соціальному житті людини відбуваються під впливом кібермистецтва?

3. Як М. Кастельс у своїх творах характеризує «суспільство мережі»?

#### **Творчі завдання**

**Напишіть есе на вибрану тему:**

«Ідеальний кіберпростір»

«Найкраща соціальна мережа: основні риси»

«Ідентифікація в Інтернеті»

**Зробіть презентацію на вибір у форматі PowerPoint на наступні тематики:**

«Образ Кіборга в сучасній культурі»

«Гендерна нерівність: вигадка чи соціальна проблема?»

«Сексизм в сучасних ЗМІ»

**Література:** базова: [1,9], допоміжна: [3], електронний репозиторій [1, 2, 4]

#### **Тема 5. Гендер, стать та сексуальність в смисловому контексті віртуальної культури (4 год.)**

**Основні поняття та категорії:** тіло, тілесність, гламур, гламурність, символ, мізогінія, субстанція, організм, краса, аскетизм, суб'єкт, об'єкт, маргинальність.

#### **План**

1. «Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. Питання гендеру та гендерних стереотипів. Сексизм та дискримінація в Інтернеті
2. Проблема ідентичності та ідентифікації в Інтернеті.
3. Кіберкультурна теорія Донни Гаравей.
4. Образ «кіборга» у праці Д. Гаравей «Маніфест кіборга». Основні елементи та тези праці.
5. Тіло, тілесність, краса-гламурність.
6. Символізм тіла в ракурсі кіберкультури.
7. Гендерна стереотипізація.

### **Запитання та завдання для самоконтролю**

1. Що таке ідентичність та ідентифікація? Яким чином людина ідентифікує себе в Інтернеті?
2. Чим поняття «гендер» відрізняється від поняття «стать»? Які гендерні стереотипи існують в сучасному суспільстві?
3. Різновиди гендеру в сучасній культурі.
4. Які основні риси сексизму та гендерної дискримінації побутують в Інтернеті?
5. З чим була пов'язана криза в європейському суспільстві сер. XIX – поч. XX ст.?
6. Що таке культурна ідентичність? Що впливає на самоідентифікацію гравця?

### **Творчі завдання**

**Зробіть презентацію на вибір у форматі PowerPoint на наступні тематики:**

«Гендерна нерівність: вигадка чи соціальна проблема?»

«Сексизм в сучасних ЗМІ»

**Література:** базова: [4, 5, 8], допоміжна: [1, 3], електронний репозиторій [1, 3]

### **Тема 6. Антропологія відеогри в ракурсі культурних революцій постмодерну (6 год.)**

**Основні поняття та категорії:** надлюдина, гуманізм, трансгуманізм, постгуманізм, кіборг, клон, мутант.

### **План**

1. Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм в ракурсі неокультури.
2. Концепція постлюдини: кіборг, клон, мутант
3. Самоідентифікація гравця як сублімаційні вияви індивіда.
4. Надлюдина у відеоіграх: Deus Ex, Metal Gear, The Witcher.

### **Запитання та завдання для самоконтролю**

1. З чим була пов'язана криза в європейському суспільстві сер.ХІХ – поч.ХХ ст.?
2. Яку концепцію Надлюдини пропонує Ф. Ніцше у своїй праці «Так казав Заратустра»?
3. Які основні твердження гуманізму?
4. Витоки трансгуманізму та основні положення концепції.
5. Версія Постлюдини:
  - Клон: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з репродуктивним клонуванням та етичні проблеми.
  - Мутант: дефініція, функціонування образу у відеоіграх, сучасні наукові досягнення, пов'язані з генетикою. Євгеніка та етичні проблеми, пов'язані з генетичними модифікаціями.

### **Творчі завдання**

1. Напишіть есе на тему:
  - «Постлюдина в ракурсі неокультури»
  - «Світ реальний та світ віртуальний: де краще?»
  - «Трансгуманізм - результат викликів постмодернізму»
  - «Надлюдина Ф. Ніцше та сучасна Надлюдина: спільне та відмінне».
  - «Етичні проблеми в сучасній генотерапії».
  - «Чи є можливою технологічна сингулярність?»
  - «Євгеніка: покращення чи криза Людини?»
  - Як Ви розумієте вислів Ф. Фукуяма: «Ми перемішуємо гени людини з генами стількох видів, що вже не будемо ясно розуміти, що ж таке людина»? Обґрунтуйте свою відповідь.

2. Розробіть презентацію в Microsoft Powerpoint про джерела кіборгізації людини.
3. Розробіть презентацію в Microsoft Powerpoint про сучасні досягнення в галузі біо та нанотехнологій.
4. Розробіть презентацію в Microsoft Powerpoint про образи Надлюдини в сучасних відеоіграх.

**Література:** базова: [2,3,4], допоміжна: [1,4], електронний репозиторій [4]

## 5. МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ

Модульна форма контролю включає в себе наступні форми роботи та оціночні бали за їх виконання

№№ з.п	Види навчальної діяльності	Оціночні бали
1	Відвідування лекційних занять	1 б. за 2 год.
2	Відвідування семінарських занять	1 б. за 2 год.
3	Вирішення тестових завдань	1 б. за 1 завдання
4	Доповідь на семінарському занятті	3 б. за 1 виступ
5	Участь у дискусії під час семінарського заняття	2 б. за 1 заняття
6	Постановка проблемних запитань	1 б.
7	Підготовка конспекту першоджерел і використання його у відповіді	3 б.
8	П'ятихвилинка з основних понять до теми	2 б.
9	Підготовка мультимедійних слайдових презентацій до курсу семінарських занять	3 б. за 1 тему
10	Підбірка відеоматеріалів (художніх, документальних фільмів та	2 б. за 1 тему



	відеороликів) на еколого-етичну тематику з анотацією	
11	Участь у конкурсі студентських наукових робіт	10 б.
12	Участь у олімпіаді або в засіданні круглого столу	3 б.
13	Підготовка інтелектуального проекту-есе по проблемі	5 б.
14	Огляд літератури по темах курсу	2 б. за 1 тему
15	Підготовка відео- або скрайб-презентації до теми курсу	3 б.
16	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції	5 б.
17	Виступ з доповіддю на студентській науковій конференції в іншому вузі	6 б.
18	Призове місце в олімпіаді чи конференції	5 б.
19	Участь у громадських заходах, приурочених новітньо-культурологічній тематиці сьогодення	5 б.
20	За якісне ставлення до вивчення дисципліни	1 – 3 б.

### Розподіл балів, що отримують студенти

Поточне опитування та самостійна робота						Сума
Змістовий модуль 1			Змістовий модуль 2			100
20			20			
T.1	T.2	T.3	T.4	T.5	T.6	
5	20	10	15	5	5	

### Шкала оцінювання (100-бальна та раціональна)

Сума балів за всі форми навчальної діяльності	Оцінка за раціональною шкалою
	Залік
90-100	зараховано
82-89	
74-81	
64-73	
60-63	
35-59	не зараховано
1-34	не зараховано

X – з можливістю повторного складання заліку

XX – з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

## 6. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

### Базова

1. Культурологія: теорія та історія культури : навч. посіб. / За ред. І. І. Тюрменко, О. Д. Горбула. К., 2004. 367 с.
2. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / Пер. с англ. под науч. ред. О. И. Шкаратана. М. : ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
3. Кузнецов М. М. Виртуальная реальность: взгляд с точки зрения философа. *Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты*. М., 1997. С. 87.
4. Кафай Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал. *Игра со всех сторон*. М. : Фонд «Прагматика культуры», 2003.
5. Melnychuk Maksym. Cyberreligion In The View Of Postmodern Trends: Religious-Cultural View. *Вісник ЖДУ імені Івана Франка*. Випуск 2(86). Філософські науки. Житомир : вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020. С. 35–45.

6. Melnychuk M., Saukh P. Tendencies Of Desacralization And Symbolism In Spiritual Culture Through The Prism Of Modernity Challenges *Вісник ЖДУ імені Івана Франка*. Випуск 1(87). Філософські науки. Житомир : вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2020. С. 5–14.
7. Провензо Ю. Электронноопосредованные игровые ландшафты. *Игра со всех сторон*. М. : Фонд «Прагматика культуры», 2003.
8. Пропп В. Морфология волшебной сказки. М. : Лабиринт, 1998.
9. Тайлор Э. Первобытная культура. М., 1989.
10. Хейзинга Й. *Homo ludens*. Статьи по истории культуры. М. : Прогресс-Традиция, 1997.
11. Эко У. Под Сетью (интервью с Л. Маршаллом). *Искусство кино*. М., 1997. № 9. С. 133.

#### Допоміжна

1. Дери М. Скорость убегания – киберкультура на рубежевеков. М. : Ультра, Культура, АСТ Москва; Екатеринбург: "У-Фактория", 2008. 480 с.
2. Кастельс М. Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе (англ.) русск. / Пер. с англ. А. Матвеева; под ред. В. Харитонова. Екатеринбург : У-Фактория (при участии Гуманитарного ун-та), 2004. 328 с. (Серия «Академический бестселлер»).
3. Кастельс М., Химанен П. Информационное общество и государство благосостояния: Финская модель. / Пер. с англ. А. Калинина, Ю. Подороги. М.: Логос, 2002. 219 с.
4. Эко У. От интернета к Гуттенбергу: текст и гипертекст. *Интернет*. М., 1998. № 6-7. С. 91–92.

## **7. Електронний репозиторій НУВГП**

1. Мельничук М. С. Екзегнеза фантазії в ракурсі витоків релігійного мистецтва. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Житомир : ЖДУ ім. Івана Франка, 2018. Вип. 1(84). С. 60–63. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/15028>
2. Мельничук М. С. Релігієзнавчо-філософська транскрипція символу та канону в контексті релігійного мистецтва. *Гуманітарний часопис*. 2018. № 3. С. 72–77. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/15030>
3. Стратонова Н. О. Ескапізм у віртуальний простір / *Людина віртуальна: нові горизонти* : зб.наукових праць. Рубіжне : СХУ ім. В. Даля, 2015. С. 12–15. URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/6131/>
4. Стратонова Н. О. Максими П. Грайса в контексті сучасної нтернет-комунікації. *Наукові записки*. Серія «Філософія». Острог :видавництво Національного університету «Острозька академія». С. 66–71. / URL: <http://ep3.nuwm.edu.ua/6132/>

## **8. Інформаційні ресурси**

1. Кабінет Міністрів України. URL: <http://www.kmu.gov.ua/>
2. Законодавство України. URL: <http://rada.gov.ua/>
3. Окінавська хартія глобального інформаційного суспільства від 22 липня 2000. Сайт Верховної Ради України. URL: [http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/998\\_163](http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/998_163)
4. Наукова бібліотека НУВГП (м. Рівне, вул. Олекси Новака, 75). URL: [http://nuwm.edu.ua/MySql/page\\_lib.php](http://nuwm.edu.ua/MySql/page_lib.php)
5. Національна бібліотека ім. В. І. Вернадського. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/>